

**! ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# NBA 2K14



## ÍNDICE

- 2 MANDO XBOX 360
- 2 ATAQUE BÁSICO
- 2 DEFENSA BÁSICA
- 2 ATAQUE AVANZADO
- 3 DEFENSA AVANZADA
- 3 PRO STICK™
- 3 PRO STICK: TIRO
- 4 PRO STICK: DRIBLING
- 4 CONTROLES DEFENSIVOS
- 5 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
- 5 TIROS EN EL POSTE
- 6 COMANDOS DE VOZ DE KINECT
- 8 CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K14
- 18 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA, CONTRATO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN Y USO DE LOS DATOS
- 19 ATENCIÓN AL CLIENTE



## CÓMO OBTENER AYUDA PARA KINECT

Más información en [Xbox.com](http://Xbox.com)

Para obtener más información acerca de KINECT, tutoriales incluidos, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## MANDO XBox 360

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador		Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribbling/Tiro/Pase		Manos arriba/Sombra/Defender
N/D		Falta dura
Modificador de pase		D intensa
Esprintar		Esprintar
Pedir jugada		Dos contra uno
Pase de icono		Cambio de icono
Pase/Pase de toque		Cambio de jugador (más cercano al balón)
Control de bloqueos		Forzar carga
Finta de tiro/Salto (pulsar levemente)		Robo
Tiro (pulsar)		
Posteo		Tapón/Rebote
Visor de habilidades personales		Visor de habilidades personales
ESLM Jugadas rápidas		ESLM Jugadas de defensa
ESLM Estrategia de ataque		ESLM Estrategia defensiva
ESLM Sustituciones		ESLM Sustituciones
Tiempo muerto		Falta intencionada
Pausa		Pausa

## ATAQUE AVANZADO

Acción	Controles
Jugadas posicionales	Pulsa levemente  , pulsa levemente el icono del compañero deseado, elige jugada del menú.
Envía a un compañero a cortar	Pulsa levemente  , pulsa levemente el botón de acción del compañero deseado; mueve  en la dirección en la que quieres que corte.
Control de bloqueos	Mantén  (el tiempo determina si es roll, pop, o slip).
Pase picado	+
Finta de pase	+
Alley-oop	+  ( elige al receptor, apunta al aro para alley-oop a ti mismo)
Alley-oop contra tablero	+  , seguido por un compañero
Pasar y seguir	Pulsa y mantén  para mantener el control del pasador, suelta  para devolverte el balón.
Mate o bandeja tras rebote ofensivo	Mantén .
Pase espectacular	+

## DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Movimiento	
Baile rápido	+  +
Robo	Pulsa levemente .
Tapón	
Rebote	(balón en el aire)
Forzar carga	
Fingir falta	Pulsa dos veces .
Falta de agarre	Pulsa .
Defensa intensa	
Cambio de Postura de sombra	+  izquierda/derecha
Acosar al driblador	Mantén .
Manos arriba	Mantén
Negar balón	Mantén  (defendiendo sin balón).
Dos contra uno	

## PRO STICK™

El PRO STICK™ te permite controlar mejor que nunca todo tu arsenal ofensivo.


















## PRO STICK™: TIRO

Acción	Controles
Tiro en suspensión	Mantén  en cualquier dirección.
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente .
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Mantén  en dirección contraria al aro.
Suspensión Paso atrás (penetración lateral)	Mantén  en dirección contraria al aro.
Batida de salto	Pulsa levemente  mientras penetras ( determina la dirección del salto).
Tiro en giro	Gira  desde la mano del balón, por la espalda del jugador y mantenlo.
Tiro de medio giro	Gira  un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral.
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mantén  hacia el aro.
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Mantén  a izquierda/derecha en dirección contraria.
Salto de avance (bandeja) (penetrando hasta el aro)	+ mantén  izquierda/derecha.
Aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén  hacia la línea de fondo.
Mates (penetrando hasta el aro)	+ mantén  hacia el aro.




Acción	Controles
Cambio de tiro en el aire	Inicia mate/bandeja,  en cualquier dirección estando en el aire.
Paso de avance	Finta de tiro, luego mantén  de nuevo antes de que acabe la finta.

## PRO STICK™: DRIBLING

















Acción	Controles	Contexto
Finta de salida en triple amenaza	Pulsa levemente  izquierda/ derecha/adelante.	Triple amenaza
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira 	Triple amenaza
Paso atrás en triple amenaza	 + pulsa levemente  en dirección contraria al aro.	Triple amenaza
Finta múltiple	 + pulsa levemente  hacia el aro	Dribling
Amago (rápido)	Pulsa levemente  hacia la mano del balón.	Dribling
Amago (salida)	 + pulsa levemente  hacia la mano del balón.	Dribling
Dentro-fuera	Pulsa levemente  hacia el aro.	Dribling
Cambio de dirección (frente)	Pulsa levemente  hacia la mano sin balón.	Dribling
Cambio de dirección (entre las piernas)	Pulsa levemente  entre la mano sin balón y la espalda del jugador.	Dribling
Por la espalda	Pulsa levemente  en dirección contraria al aro.	Dribling
Giro	Gira  desde la mano del balón, por la espalda del jugador y vuelve rápidamente a posición neutral.	Dribling
Medio giro	Gira  un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral.	Dribling
Paso atrás	 + pulsa levemente  en dirección contraria al aro.	Dribling

## CONTROLES DEFENSIVOS









Acción	Controles	Contexto
Movimiento		Cualquiera
Baile rápido	 +  + 	Cualquiera
Robo	Pulsa levemente  .	Cualquiera
Tapón		Cualquiera
Rebote	 (balón en el aire)	Cualquiera
Forzar carga		Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces  .	Defensa sobre el balón
Falta de agarre	Pulsa  .	Cualquiera
Defensa intensa		Defensa sobre el balón
Cambio de Postura de sombra	 +  izquierda/derecha	Defensa sobre el balón

Acción	Controles	Contexto
Acosar al driblador	Mantén  .	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén  .	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén  .	Defensa sin balón
Dos contra uno		Cualquiera

## MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA PARA POSTEAR)

Acción	Controles
Movimiento en el poste	Mantén  .
Penetración encarando (desde mantener)	 hacia la zona o la línea de fondo + 
Abandonar penetración (mientras driblas)	 hacia la línea de fondo + 
Dar espalda con agresividad	 +  hacia el aro
Penetración a la zona	 +  hacia la zona
Penetración hacia la línea de fondo	 +  hacia la línea de fondo
Giro rápido	Gira  para hombro exterior.
Penetración con gancho	Gira  para hombro interior.
Fintas	Pulsa levemente  en cualquier dirección contraria al aro.
Salto en el poste	Mantén  a izquierda o derecha en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente  .
Paso atrás en el poste	Mantén  en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente  .
Paso de caída	Mantén  a izquierda o derecha hacia el aro, luego pulsa levemente  .

### Tiros en el poste

Acción	Controles
Gancho en el poste (distancia cercana)	 hacia el aro
Suspensión hacia atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	 izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Paso de avance bandeja	Mantén  luego mueve  a izquierda o derecha hacia el aro.
Finta fade	Mantén  luego mueve  a izquierda o derecha en dirección contraria al aro.
Finta de tiro	Inicia un tiro indicado anteriormente y luego mueve  a la posición neutral.
Por debajo/Paso de avance	Finta de tiro, luego  de nuevo antes de que acabe la finta.



COMANDOS DE VOZ DE KINECT

Puedes usar Comandos de voz de Kinect para realizar diversas acciones mientras juegas.

Comando de voz	Acción
Siempre activo	
"Cambiar de cámara"	Pasa a la siguiente posición de la cámara
"Ducha Gatorade"	Ducha al entrenador en las situaciones apropiadas
Ataque	
"Pedir tiempo muerto"	Pedir tiempo muerto.
"Pedir" "juego en el poste" "para" "LeBron James"	Pide una jugada de ese tipo ("pedir" y "para" son opcionales)
"Aclarado", "Juego en el poste", "Bloqueo y continuación", "Tres puntos"	Tipos de jugadas
"Posición/Apellido/Nombre"	Pedir según
"Cambiar Apellido/Nombre/Posición del jugador"	Sustituciones (siempre activo) – saca a un jugador de la pista
"Sacar – Apellido/Nombre de jugador en el banquillo"	Inicia una sustitución con un jugador específico
"Bloqueo y continuación", "Aclarado rápido", "Aclara rápido", "Aclarado triple", "Posteo rápido", "Triple rápido", "Corta a la canasta", "Puerta atrás"	Control de jugada rápida
"Poner bloqueo para mí", "Poner pantalla para mí"	Bloqueo rápido
Defensa – activo en juego normal y en Mi CARRERA	
"Ayuda al balón"	Pide al jugador de la IA más cercano que cambie al jugador con balón si no lo está controlando ya
"Dos contra uno"	Pide un dos contra uno a la IA
"Ayuda"	Pide ayuda al equipo
"Falta intencionada"	Pide una falta intencionada
"Cambiar Apellido/Nombre/Posición del jugador"	Sustituciones (siempre activo; inválido para Mi CARRERA) – saca a un jugador de la pista
"Sacar – Apellido/Nombre de jugador en el banquillo"	Inicia una sustitución con un jugador específico
"Individual", "Zona dos tres", "Zona tres dos", "Zona uno tres uno", "Presión a media cancha", "Trampa a media cancha", "Presión a toda cancha", "Trampa a toda cancha"	Pide una estrategia defensiva
Ataque Mi CARRERA	
"Pedir tiempo muerto", "Tiempo muerto"	Pedir tiempo muerto
"Alley-op", "Lanza un alley"	Pide un alley-op

Comando de voz	Acción
"Pásame el balón", "Pasa el balón", "Pasa el balón a Apellido/Nombre/ Posición del jugador"	Pedir pase
"Posteo rápido", "Aclarado rápido", "Aclara rápido", "Aclarado triple", "Triple rápido".	Pide una jugada rápida
"Poner bloqueo para mí", "Poner pantalla para mí".	Pide un bloqueo rápido
"¡Tira!" "¡Tíratela" "Lanza ese tiro" "¡Lanza!" "A canasta"	Pide a la IA que tire



# CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K14

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

## Producción:

Productor ejecutivo  
Jeff Thomas

Productores  
Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhouse  
Ben Bishop

Productor de juego  
Rob Jones

Diseñador jefe del juego  
Mike Wang

Producción y diseño  
Kyle Lai-Fatt  
Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Mike Wang  
Dion Peete  
Ocie Henderson  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Ramelio Ballesca  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Robert Nelson

Jugadas de equipo y tendencias  
Nino Samuel

Jefe de ingeniería  
Andrew Marrinson

Director artístico  
Anton Dawson

## Ingeniería:

Ingenieros de I.A.  
Shawn Lee  
Eddie Park  
Gordon Read  
Ben Hester  
Andrew Brown

### Ingenieros

Chris Larson  
Matt Hamre  
Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Nick Jones  
Nate Bamberger  
Mark Horsley  
Mark Roberts  
Evan Harsha  
Tim Schroeder  
Steven Fuller  
David Copelovici  
Brian Townsend  
Matthias Wloka  
Harlan Young  
Paul Hale  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Alex O'Konski  
Bryan Austin  
John Brough  
Sang-Won Kim  
Qiong Wang  
Anthony Lundquist  
Blaine Myers  
Ian Citti  
Cort Keefer  
Doug Frazer  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Nick Haskins  
Alp Yucebilgin  
Chun-Fu Chao  
Scott Kohn  
Karthik Krishnamurthy  
Srikkanth Jagannathan  
Fraser Hutchinson  
Katherine Hayton  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Eleftherios Aslanoglou  
Bihua Qiu  
Yuan Li  
Yang Liu  
Utku Ajay

Administrador de la base de datos  
Chris McGrail

## Grupo de tecnología:

Director de tecnología  
Tim Walter

Jefe de ing. de librerías  
Ivar Olsen

Ingeniero de librerías  
Jason Dorie

Ingenieros de Librerías  
Boris Kazanskii

Ingenieros de Librerías  
Zhe Peng

Ingenieros de Librerías  
Brian Ramagli

Ingeniero de software  
Jeffrey Sass

## Equipo artístico:

Jefe de personajes  
Heather Marshall

Grafista de personajes  
Jonathan Gregory  
Winnie Hsieh  
Stephen Ytuarte  
Stephanie Morgan  
Yuki Takahashi  
Tyler Bronis  
Halleck Cui

Líder de entorno  
John Lee

Grafista de entornos  
Tim Loucks

Jefe de externalizaciones  
Kurt Lai

Director artístico de gráficos de interfaz  
Herman Fok

Diseño de gráficos de interfaz  
Anthony Yau  
Justin Cook

Interfaz de usuario  
David Lee  
Carrie Dinitz  
Chris Darroca  
Zhen Tan  
Fei Wu  
Quinn Kaneko  
Myra Lim

Animación de esqueletos  
Mike Park

Arte técnico  
Joseph Clark  
Pascal Hung

Director de animación  
"Diablo" Roy Tse

Jefe de animación  
Elias Figueroa

Animador  
Derek Kurimoto  
Derrik McGinnis  
Eric Perrier  
Wilster Phung  
Paulette Trinh  
Chris DePriest  
Champin Chen  
Santiago Nuñez  
Liest Tan

## VC China:

Director general  
Jingbo Chen

Agradecimientos especiales  
Ray Wong  
Eric Apel  
Don Bhatarakamol  
Matt Crysdale  
Phil Mamuyac  
Melissa Chen

## Equipo de sonido VC:

Director de audio  
Joel Simmons

Ingeniero de sonido sénior y  
herramientas de sonido  
Daniel Gardopee

Ingeniero de sonido sénior  
Todd Gunnerson  
Randy Rivas



**Guionistas**  
Tor Unsworth  
Rhys Jones

**Audio adicional**  
John Crysdale

### **Audio adicional**

**Producción adjunta**  
Brian Buel

**Posproducción adicional de sonido**  
J. Mateo Baker

**Guionistas adicionales**  
Kevin Asseo  
Sean Sullivan

### **Departamento de captura de movimiento:**

**Supervisor**  
David Washburn

**Especialista en medios digitales**  
J. Mateo Baker

**Coordinador**  
Steve Park

**Jefe de integración**  
Anthony Tominia

**Especialista sénior**  
Jose Gutierrez

**Especialistas**  
Gil Espanto  
Jen Antonio

**Técnico de sistemas**  
Nick Bishop

## **2K PUBLISHING**

**Presidente**  
Christoph Hartmann

**C.O.O.**  
David Ismailier

**V.P. sénior de deportes**  
Greg Thomas

### **Equipo de marketing de 2K**

**V.P. sénior de marketing**  
Sarah Anderson

**V.P. de operaciones deportivas**  
Jason Argent

**Vicepresidente internacional de marketing**  
Matthias Wehner

**Director sénior de marketing y relaciones públicas**  
Chris Snyder

**Coordinador sénior de marca**  
Mike Rhinehart

**Coordinador de marca**  
Andrew Blumberg

**Director de relaciones públicas en Norteamérica**  
Ryan Jones

**Director de RR. PP. sénior**  
Ryan Peters

**Director sénior de producción de marketing**  
Jackie Truong

**Coordinador asociado de producción de marketing**  
Ham Nguyen

**Director de web sénior**  
Gabe Abarcar

**Diseño web**  
Keith Echevarría

**Desarrollador web**  
Alex Beuscher

**Director de gráficos, marketing**  
Lesley Zinn Abarcar

**Diseñador gráfico sénior**  
Christopher Maas

**Coordinador de producción de vídeo**  
Kenny Crosbie

**Editor de vídeo asociado**  
Doug Tyler

**Coordinador sénior de canales de marketing**  
Ilana Budanitsky

**Asistente de canales de marketing**  
Marc McCurdy

**Supervisor sénior de la comunidad y redes sociales**  
Ronnie Singh

**Supervisores de la comunidad y redes sociales**  
Kate Distler  
John Imah

**Director de atención al cliente**  
David Eggers

**Coordinadores de la comunidad y redes sociales**  
Chris Manning  
Marion Dreio

**Director de investigación y planificación**  
Mike Salmon

**Investigación de mercados sénior**  
David Rees

**Director de asociaciones, promociones y licencias**  
Richelle Ragsdell

**Coordinador de marketing y relaciones con socios**  
Dawn Burnell

**Coordinador asistente de relaciones con socios**  
Josh Viloria

**Coordinador de marketing digital**  
Anaoshak Khavarian

**Ayudante de marketing**  
Kenya Sancristobal

### **Desarrollo creativo de 2K:**

**V.P. de desarrollo creativo**  
Josh Atkins

**Director creativo**  
Eric Simonich

**Directores de producción creativa**  
Jack Scalici

**Producción creativa**  
Chad Rocco

**Coordinador de producción creativa**  
Josh Orellana

**Coordinador de producción creativa**  
Kaitlin Bleier

**Asistente de producción creativa**  
William Gale

**Coordinador de pruebas de usuario**  
Jordan Limor

**Asistente de pruebas de usuario**  
Justin Sousa

### **Operaciones de 2K**

**V.P. de operaciones del estudio**  
Kate Kellogg

**Vicepresidente jurídico**  
Peter Welch

**V.P. de desarrollo empresarial**  
Steve Lux

**Director de operaciones**  
Dorian Rehfield

**Especialista de licencias y operaciones**  
Xenia Mul

**Coordinador de operaciones**  
Ben Kvalo

**Coordinador de operaciones financieras**  
Omar Sancristobal



## TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

V.P. de tecnología Naty Hoffman	Ingeniero de I+D sénior Markus Breyer
Director de tecnología Jacob Hawley	Ingeniero de software sénior Adam Lupinacci
Productor técnico júnior Nick Silva	Arquitecto online Louis Ewens
Artista técnico principal Jonathan Tilden	Ingeniero de redes Dale Russell
Arquitecto sénior David R. Sullivan	

## 2K INTERNATIONAL

Director general Neil Ralley	Ejecutivo adjunto de relaciones públicas internacionales Megan Rex
Coordinador de marketing internacional Sian Evans	Coordinador de relaciones y marketing social internacional Yvonne Dawson
Coor. de producto internacional Luis de la Camara Burditt	Ejecutivo de web y redes sociales internacional Svend Joscelyne
Director sénior, RR. PP. internacionales Markus Wilding	Equipo de diseño James Crocker Tom Baker
Director de RR. PP. internacional Sam Woodward	

## DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

Productor internacional Iain Willows	Equipos externos de localización Around the Word
Coordinador de localización Nathalie Mathews	Equipos de localización Synthesis International Srl Synthesis Iberia Code Entertainment GmbH
Coordinador adjunto de localización Arsenio Formoso	

## EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K

Agnes Rosique Ben Lawrence Ben Seccombe Bernardo Hermoso Carlo Volz Dan Cooke Diana Freitag Dominique Connolly Erica Denning Jan Sturm Jean-Paul Hardy	Jesús Sotillo Lieke Mandemakers Matt Roche Natalie Gausden Olivier Troit Richie Churchill Sandra Melero Simon Turner Solenne Antien Stefan Eder Alan Moore
--	--

## OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO

Anthony Dodd Martin Alway Rickin Martin	Nisha Verma Phil Anderton Robert Willis Denisa Polcerova
---	---

## 2K ASIA

Director de marketing de Asia Karen Teo	Operaciones de Take-Two Asia Eileen Chong Veron Khuan Chermine Tan Fumiko Okura
Coordinador de marketing de Asia Diana Tan	
Coordinador de producto de Asia Chris Jennings	Desarrollo empresarial de Take-Two Asia Julian Corbett Andrew Donovan Ellen Hsu Henry Park Satoshi Kashiwazaki
Jefe de marketing de Japón Takahiro Morita	
Coordinador de localización Yosuke Yano	

## CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Vicepresidente de control de calidad Alex Plachowski	Robb Bryant Osvaldo "Ozzy" Carrillo-Ureno Alexander Coffin Josh Collins Jorge Corpeno Hugh Cortney David Drake Sean Green Tim Jones Adam Junior Robert Klempner Jae Maidman Robert Marrazzo Joseph Nelms Michael Newsom Jennifer Ng Luis Nieves Marcial Pasek Todd Phillips Josh Ray Kristine Romine Jared Shipps John Spatafora Raquel Treichel Daniel Tu Dominic Villas Anthony H. Wair Jonathan Williams Tesean Young
Director de entregas de C.C. Alexis Ladd	
Jefe de proyecto sénior Jeremy Ford	
Jefe sénior de proyecto, equipos de apoyo Scott Sanford	
Jefe de pruebas - Equipos de apoyo Josh Lagerson Nathan Bell	
Pruebas sénior Shant Boyatzian Shane Coffin Ruben Gonzalez Matt Newhouse Bill Lanker	
Equipo de control de calidad Dewayne Roberto Wilbert Jr. Christopher Beltran Pele Henderson Chris Adams Ryan Begnaud	



## CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

<b>Supervisor de control de calidad de localización</b> José Miñana	<b>Técnicos de control de calidad de localización</b> Andrea De Luna Romero Carine Freund Chau Doan Christopher Funke Cristina La Mura Enrico Sette Harald Raschen Iris Loison Javier Vidal Johanna Cohen Pablo Menéndez Sergio Accettura Stefan Rossi
<b>Ingeniero de masterización</b> Wayne Boyce	
<b>Técnico de masterizado</b> Alan Vincent	
<b>Jefe de control de calidad de localización</b> Fabrizio Mariani	
<b>Jefes de control de calidad de localización</b> Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	
<b>Técnicos sénior de control de calidad de localización</b> Florian Genthon Fabrizio Mariani Jose Olivares Elmar Schubert	

## CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA

<b>Coordinador de control de calidad</b> Zhang Xi Kun	<b>Pruebas de control de calidad</b> Guo Wen Jie Kan Liang Zuo Jun Lu Ting Ting Ning Xu Qin Qi Wang Yi Min Zhang Qi Nan
<b>Supervisor de control de calidad</b> Steve Manners	
<b>Jefe de proyecto de localización</b> Zhu Jian	
<b>Jefes de localización</b> Chu Jin Dan Li Sheng Qiang Shen Wei	<b>Ingenieros informáticos</b> Zhao Hong Wei Hu Xiang

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VISUAL CONCEPTS

<b>Agradecimientos especiales</b> Strauss Zelnick Karl Slatoff Lainie Goldstein Seth Krauss Jordan Katz David Cox Scott Patterson Equipo de ventas de Take-Two Equipo de ventas digitales de Take-Two Equipo de marketing de sector de Take-Two Siobhan Boes Hank Diamond Alan Lewis Daniel Einzig Christopher Fiumano Pedram Rahbari Jenn Kolbe 2K IS Team Greg Gibson Equipo jurídico de Take-Two Jonathan Washburn David Boutry Ryan Dixon Juan Chavez Rajesh Joseph Gaurav Singh Gail Hamrick Tony MacNeill	<b>Sotika Nou</b> Vana Khanjian Chris Bigelow Brooke Grabrian Katie Nelson Chris Burton Aly Fidiham-Smith Betsy Ross Oliver Hall Megan McGlennen Gwendoline Oliviero Mark Little Access Communications KD&E Big Solutions Zambezi Red Sheet Operation Sports Steve Smith Zsolt Mathe David Cook Ferdinand Schober Cameron Goodwin Joe Waters Aditya Toney Tracy Hackney Sandra Smith Congdon Mark Rabold Dan Black La familia Lee
---	--

## EQUIPO DE RETRANSMISIÓN Y ACTORES DE DOBLAJE

<b>Locutor de jugadas</b> Kevin Harlan	<b>Locutor promocional</b> Jay Styne
<b>Comentaristas técnicos</b> Clark Kellogg Steve Kerr	<b>Mi JUGADOR</b> Mark Middleton
<b>Reportero a pie de pista</b> Doris Burke	<b>Megafonía exterior</b> CJ Norde
<b>Locutor de estudio</b> Damon Bruce	<b>Locutores españoles</b> Sixto Miguel Serrano Antoni Dalmiel Jorge Quiroga
<b>Altavoces de pabellón</b> Peter Barto	



## ACTORES PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

### Talento NBA

Harrison Barnes  
Kent Bazemore  
Ben McLemore  
Trey Burke  
Chris Johnson  
Josh Akognon  
Evan Turner  
Wesley Johnson  
Dion Waiters  
Austin Rivers  
Orlando Johnson

### Voces de baloncesto

Sean Singletary  
Doug Anderson  
Brandon Davies  
Adrian Oliver  
Patrick "Pat The Roc" Robinson  
Myree "Reemix" Bowden  
Carlos "Los" Smothers  
Kwame Vaughn  
Jerald "J.P." Pruitt  
Kammron Taylor  
Marcus Landry  
Charles "Chuck" Garcia  
Jawon Mack  
Kenny Caraway  
Bennie Rhodes  
DeVon Hardin  
Anthony Booker  
Franklin Session  
Ashley Hamilton  
Cervante Burrell  
Damon Powell  
DeAngelo Jackson  
Darius Foster  
Shawn Lewis  
Brandon Cotton  
Darren Moore  
Jojay Jackson  
Deilvez Yearby  
Bryan Davis  
Lavar Neufville  
Stevie Johnson  
Pierre Pierce  
Alex Okafor

Dior Lowhorn  
Larry Cunningham  
Charles Odum  
Jourdan Demuynck  
Christian Cavanaugh  
Allen Hester  
Lawrence Hamm  
Jonathan Heard  
Tony Bennett  
Joe Mitchell  
Dante Green  
Marquel Hoskins  
Guy Dupuy  
Elliott Woods  
Michael Bowens  
Joel Ferreira  
John Shaw  
Zach Sweeney  
Jake Bohigian  
Xander McNally  
Chris Marsol  
William Routt  
Arthur Braswell  
Benny Flores

### Agradecimientos especiales

Tim Parham  
Jahsha Bluntt  
Jesse Byrd  
James Nunnally  
Salvador Chavez  
Bilal Benn  
Tim Kees  
Ryvonn Covile  
Devougn Lamont  
Drew Gibson  
Eryk Thomas  
Chris Reaves

Johnny Foster  
JSFSports LLC

Conor Sammartin  
Priority Sports & Entertainment

Ben Pensack  
Pensack Sports Management Group

## NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Vicepresidente sénior, licencias y asuntos  
comerciales  
Vicky Picca

Vicepresidente, sociedades de marketing global  
Brian Oliver

Director sénior, productos de entretenimiento  
Anne Hart

Coordinador sénior, licencias de productos de  
entretenimiento  
Matthew "Tiberius" Holt

Supervisor sénior de licencias  
de productos de entretenimiento  
Brandon Eddy

Supervisor de licencias de productos de  
entretenimiento  
Greg Brownstein

Coordinador sénior, sociedades de marketing  
global  
Rachel Henley

Especialista de marketing, sociedades de  
marketing global  
Kara Stettler

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Jordan Katz  
David Cox  
Equipo de ventas de Take-Two  
Equipo de ventas digitales de Take-Two  
Equipo de marketing de sector de Take-Two  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
2K IS Team  
Seth Krauss  
Greg Gibson  
Equipo jurídico de Take-Two  
Jonathan Washburn  
David Boutry

Ryan Dixon  
Juan Chavez  
Gail Hamrick  
Sharon Hunter  
Michele Shadid  
Zambezi  
Access Communications  
KD&E  
Contactos en la liga  
Big Solutions  
Gwendoline Oliviero

### Agradecimientos especiales de Visual Concepts

Scott Patterson  
Matt Underwood  
Edwin Meléndez  
Todos los de Operation Sports



# GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en [www.take2games.com/ee/ua](http://www.take2games.com/ee/ua). Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE), SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL, AJUDA, GUÍA Y/O CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL, ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON EL IMPLÍCITA LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

## I. LICENCIA

**PROPIEDAD.** El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos al usar bajo la licencia de este software, los términos de la licencia de software y bajo este acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

**PROPIEDAD.** El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad intelectual, todos los derechos de autor, derechos audiovisuales, temas, personas, nombres de personajes, avatares, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiar, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, realice una copia o intente de alguna manera transferir o vender cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

## CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no a. Evolotar el Software con fines comerciales; b. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de una computadora, o en un juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM (incluida esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un cabezaf de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

**ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES.** La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del software o a determinados contenidos (no reproducibles, descargables o no) tales como funciones especiales y/o servicios en conjunto como "Funciones especiales". El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos

el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

**TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE.** Se permite la transmisión de una copia física de software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tempoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona sin el consentimiento expreso y por escrito del Otorgante de la licencia. El original de la licencia de Software y si se incluye un código de barras, se debe conservar para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

**PROTECCIONES TÉCNICAS.** El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidos mediante el Software. El Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

**CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO.** El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o videos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia el derecho exclusivo, pero no exclusivo, de permitir, planear, transferir o con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicación, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, en cualquier forma o en cualquier soporte, en cualquier medio, en cualquier lugar y en cualquier tiempo, a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, promoción, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

**CONEXIÓN A INTERNET.** Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene estas estas cuentas, ciertas características del Software podrán no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

## II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USOS

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información sobre los términos de uso y el consentimiento (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo e de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recibir automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuarios), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerado datos personales, no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

## III. GARANTÍA

**GARANTÍA LIMITADA.** El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware del software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comentario del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo facturable por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía escrita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo o incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respecto, una fotocopia del recibo de venta fechada, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN SURTIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTICAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE. ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCTAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

**RESOLUCIÓN.** El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se rescinda de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se rescuelva, deberá destruir o devolver la copia del Software al Otorgante de la licencia, así como destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluso aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

## SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

**TELÉFONO:** 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)

De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

**PÁGINA WEB:** <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

**DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.** El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido". El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU., está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c)(1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

**REMEDIOS DE EQUITAD.** Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste -sin necesidad de documento que pruebe la lesión sufrida-, a solicitar la intervención judicial de los daños -a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

**INDEMNIZACIÓN.** Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licencias, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

**CLÁUSULAS ADICIONALES.** El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformarse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

**LEYES APLICABLES.** El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consenten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Vienna, 1980).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software, Inc. las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA. Y no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2013 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.